

**WAYANG KULIT PURWO  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2006**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	2753 / H / 15 / 09	
REVISI		
TERIMA	08-04-2009	TTD.

# WAYANG KULIT PURWO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI



**KARYA SENI**

Oleh

**HERI WIBOWO**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2006**

**WAYANG KULIT PURWO  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI**

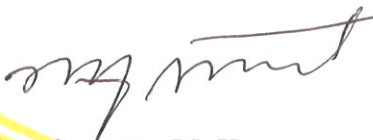


**KARYA SENI**

**HERI WIBOWO  
NIM. 9810841022**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Dalam Bidang Kriya Seni  
2006**


Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji  
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada Tanggal: 2 Agustus 2006



**Drs. Sunarto, M. Hum**  
Pembimbing 1 / Anggota



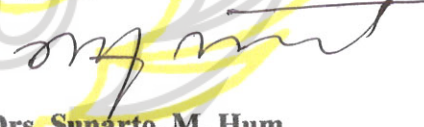
**Drs. Otok Herum Marwoto**  
Pembimbing 11 / Anggota



**Drs. Timbul Rahario, M. Hum**  
Cognate / Anggota




**Drs. Rispul, M. Sn**  
Ketua Program Studi S1 Kriya Seni /  
Anggota



**Drs. Sunarto, M. Hum**  
Ketua Jurusan Kriya / Ketua /  
Anggota

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



**Drs. Sukarman**  
NIP. 130521245

## PERSEMBAHAN

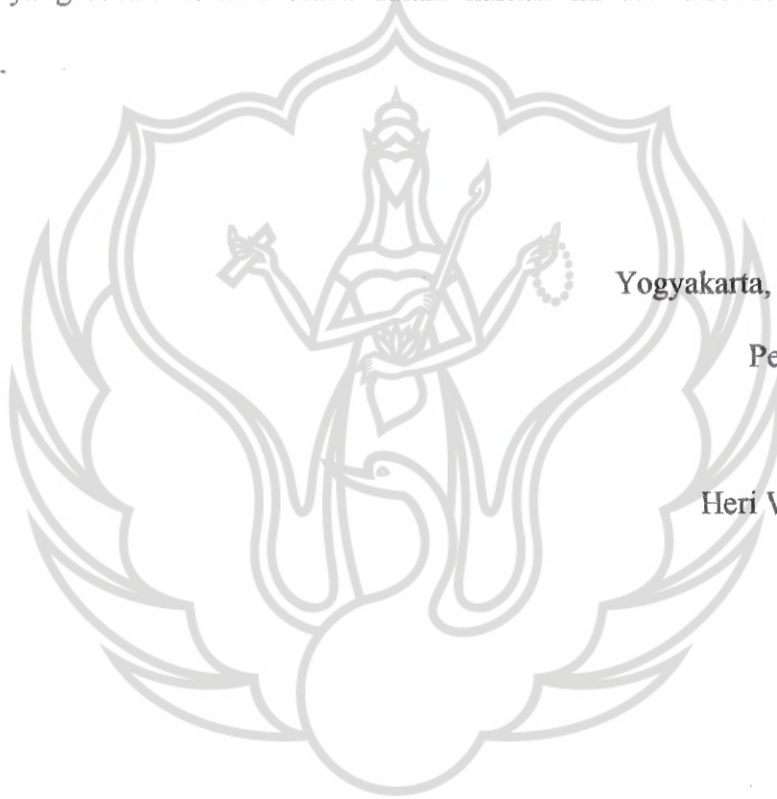


.....Ibu Bapak tercinta  
terima kasih atas segala doa dan  
pengorbanannya  
hanya dengan Karya Tugas Akhir ini  
yang bisa aku persembahkan



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam pernyataan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 02 Agustus 2006

Penulis,

Heri Wibowo

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmatNya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta ini dapat berjalan dengan lancar.

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir Kriya Seni yang berjudul WAYANG KULIT PURWO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI. Ide-ide penciptaan bersumber pada bentuk-bentuk wayang kulit purwo yang beraneka ragam, memiliki ciri khas yang berbeda serta mempunyai bermacam-macam karakter, di wujudkan dalam karya seni dalam bentuk hiasan dinding.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I.
4. Drs. Rispul, M.Sn., Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, Dosen Pembimbing II.
6. Seluruh staf pengajar Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, meskipun demikian penulis berharap laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pencipta dan pembaca

Yogyakarta, Agustus 2006

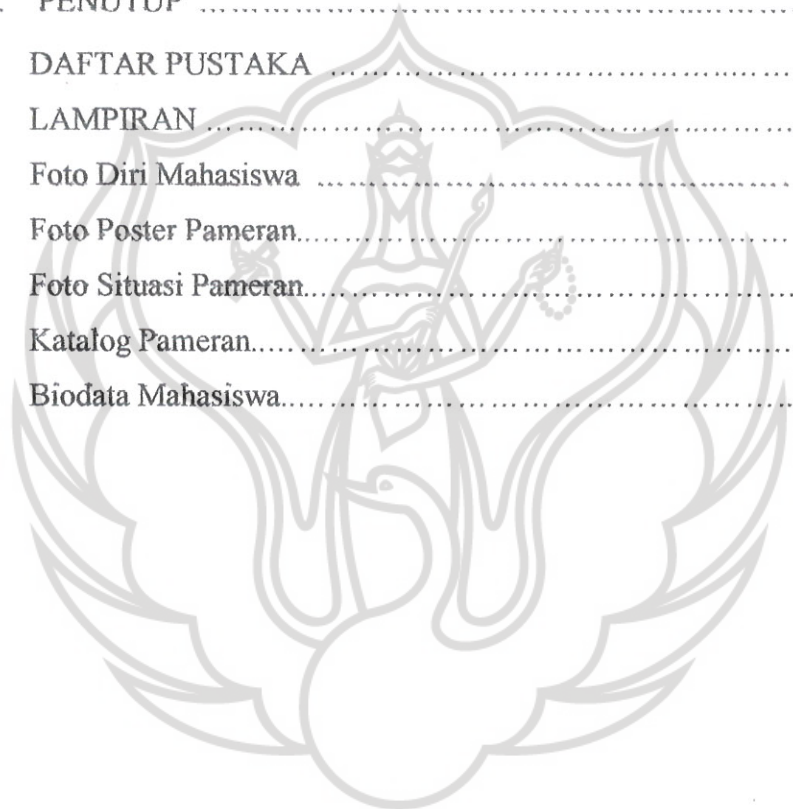
Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI .....	xii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Sasaran .....	2
C. Metode Pendekatan .....	2
D. Metode Penciptaan .....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....	6
A. Sumber Penciptaan .....	6
B. Landasan Teoritik.....	8
BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....	10
A. Data Acuan .....	10
B. Rancangan Karya .....	18
C. Proses Perwujudan .....	35
1. Bahan dan Alat .....	35
2. Tehnik Pengerjaan .....	35

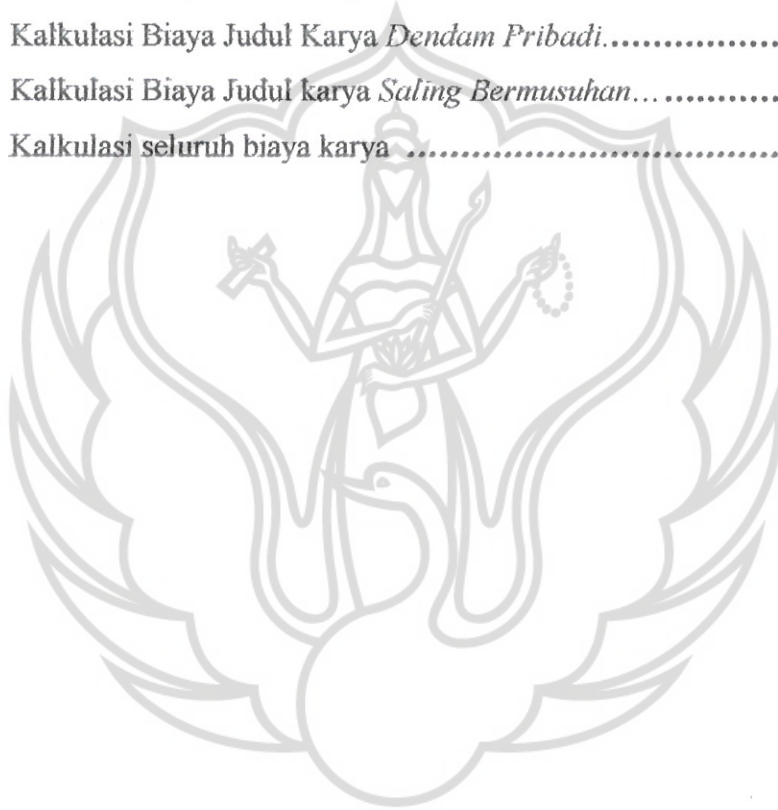


D. Kalkulasi .....	37
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>41</b>
A. Tinjauan Tentang Tema .....	41
B. Tinjauan Dari Segi Bahan .....	41
C. Tinjauan Dari Segi Tehnik .....	41
D. Tinjauan Karya Dari Segi Bentuk .....	42
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>52</b>
Foto Diri Mahasiswa .....	53
Foto Poster Pameran.....	54
Foto Situasi Pameran.....	53
Katalog Pameran.....	55
Biodata Mahasiswa.....	56



## Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 1. Kalkulasi Biaya Judul Karya <i>Punokawan</i> .....	38
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Judul Karya <i>Dua Sahabat</i> .....	38
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Judul Karya <i>Tetap Setia</i> .....	39
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Judul Karya <i>Jelas Beda</i> .....	39
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Judul Karya <i>Kala Murka</i> .....	39
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Judul Karya <i>Dendam Pribadi</i> .....	40
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Judul karya <i>Saling Bermusuhan</i> .....	40
Tabel 8. Kalkulasi seluruh biaya karya .....	40



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Dasamuko dan Ontorejo</i> .....	10
Gambar 2. <i>Punakawan</i> .....	11
Gambar 3. <i>Buto Cakil dan Janoko</i> .....	12
Gambar 4. <i>Sengkuni dan Durno</i> .....	13
Gambar 5. <i>Srikandi dan Batari Durga</i> .....	14
Gambar 6. <i>Dasamuko, Onterejo, Gathotkoco, Kresno, Rama dan Braholo</i> ....	15
Gambar 7. <i>Nyamadipati, Rambut Geni dan Kalabendono</i> .....	16
Gambar 8. Sketsa Alternatif 1 .....	19
Gambar 9. Sketsa Alternatif 2 .....	19
Gambar 10. Sketsa Alternatif 3 .....	20
Gambar 11. Sketsa Alternatif 4 .....	20
Gambar 12. Sketsa Alternatif 5 .....	21
Gambar 13. Sketsa Alternatif 6 .....	21
Gambar 14. Sketsa Alternatif 7 .....	22
Gambar 15. Sketsa Alternatif 8 .....	22
Gambar 16. Sketsa Alternatif 9 .....	23
Gambar 17. Sketsa Alternatif 10 .....	23
Gambar 18. Sketsa Alternatif 11 .....	24
Gambar 19. Sketsa Alternatif 12 .....	25
Gambar 20. Sketsa Alternatif 13 .....	26
Gambar 21. Sketsa Alternatif 14 .....	27

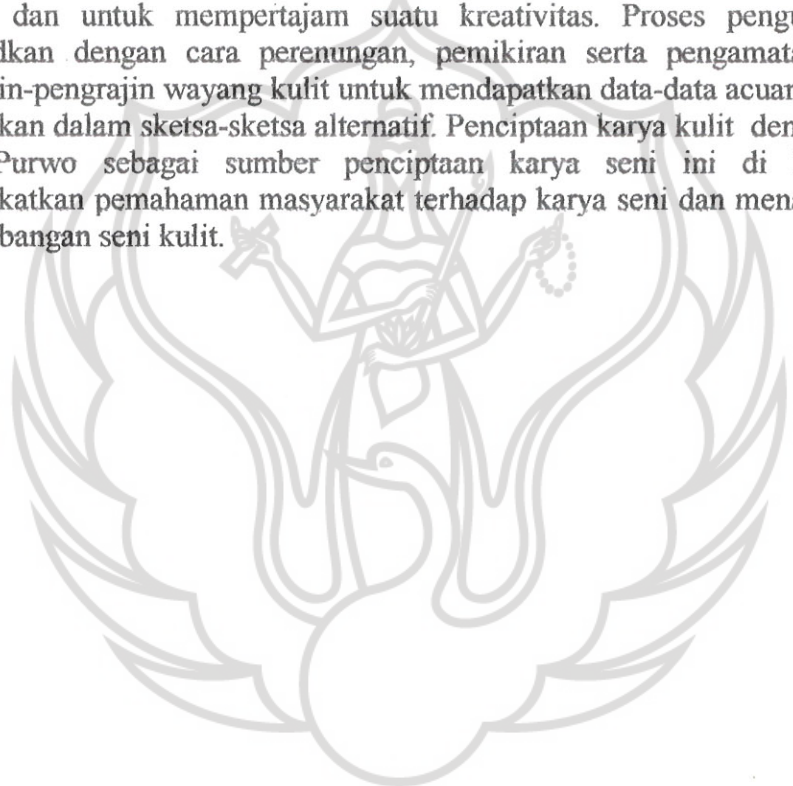
Gambar 22. Sketsa Alternatif 15 .....	28
Gambar 23. Sketsa Terpilih 1 .....	29
Gambar 24. Sketsa Terpilih 2 .....	30
Gambar 25. Sketsa Terpilih 3 .....	31
Gambar 26. Sketsa Terpilih 4 .....	32
Gambar 27. Sketsa Terpilih 5 .....	33
Gambar 28. Sketsa Terpilih 6 .....	34
Gambar 29. Sketsa Terpilih 7 .....	35
Gambar 30. Karya 1 <i>Punakawan</i> .....	43
Gambar 31. Karya 2 <i>Dua Sahabat</i> .....	44
Gambar 32. Karya 3 <i>Tetap Setia</i> .....	45
Gambar 33. Karya 4 <i>Jelas Beda</i> .....	46
Gambar 34. Karya 5 <i>Kala Murka</i> .....	47
Gambar 35. Karya 6 <i>Dendam Pribadi</i> .....	48
Gambar 36. Karya 7 <i>Saling Bermusuhan</i> .....	49
Gambar 37. Foto Diri Mahasiswa .....	53
Gambar 38. Foto Situasi Pameran .....	54
Gambar 39. Foto Situasi Pameran .....	54
Gambar 40. Foto Poster Pameran .....	55
Gambar 41. Katalog .....	56

## INTISARI

Karya seni yang tercipta merupakan visualisasi dari sifat/tingkah laku manusia yang digambarkan dalam wujud tokoh-tokoh wayang kulit ke dalam karya seni kulit 2 (dua) dimensional. Tulisan ini adalah sebuah laporan tentang penciptaan karya kulit dengan mengambil ide Wayang Kulit Purwo sebagai sumber penciptaan karya seni.

Di dalam proses perwujudan digunakan teknik tatah timbul, tatah tembus, disungging serta ditempel dengan menggunakan bahan kulit nabati, kulit perkamen, serta kulit kambing.

Penggunaan media lain/bahan lain dimaksudkan untuk memperoleh efek artistik dan untuk mempertajam suatu kreativitas. Proses pengungkapan karya diwujudkan dengan cara perenungan, pemikiran serta pengamatan langsung ke pengrajin-pengrajin wayang kulit untuk mendapatkan data-data acuan yang kemudian dituangkan dalam sketsa-sketsa alternatif. Penciptaan karya kulit dengan ide Wayang Kulit Purwo sebagai sumber penciptaan karya seni ini di harapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap karya seni dan menambah khasanah perkembangan seni kulit.





## BAB I PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Negara Indonesia adalah negara kepulauan, negara yang memiliki banyak pulau. Negara yang memiliki beraneka ragam bentuk kesenian atau kebudayaan. Setiap pulau yang ada di Indonesia mempunyai ciri khas kesenian tradisionalnya masing-masing. Di pulau Jawa sendiri terdapat bermacam-macam adat istiadat, kebudayaan, kesenian, yang tidak sama dengan yang ada di pulau Sumatera, pulau Irian, pulau Kalimantan, ataupun dengan pulau-pulau yang lainnya yang ada di Indonesia. Begitu pula daerah-daerah yang ada di pulau Jawa memiliki ciri khas yang pastinya berbeda dengan daerah-daerah yang ada di luar pulau Jawa.

Daerah Istimewa Yogyakarta salah satunya, daerah yang memiliki predikat Kota Pelajar, Kota Budaya, tentunya memiliki segudang bentuk kesenian ataupun kebudayaan yang berbeda dengan daerah yang ada di pulau Jawa. Bentuk kesenian atau kebudayaan itu bisa berasal dari luar daerah ataupun bentuk kesenian yang memang berasal dari daerah aslinya. Daerah Istimewa Yogyakarta juga terkenal dengan Kota pendidikan, yang tentunya memiliki peninggalan kebudayaan ataupun kesenian adiluhung yang tidak dimiliki ataupun didapati di daerah lainnya, bahkan mungkin juga tidak dimiliki oleh daerah-daerah lain yang ada di pulau Jawa. Wayang kulit salah satunya, kebudayaan peninggalan nenek moyang yang sudah diakui keberadaannya oleh bangsa Indonesia.<sup>1</sup>

Wayang kulit adalah salah satu bentuk kesenian atau kebudayaan peninggalan sejarah yang berasal dari pulau Jawa. Wayang ini adalah salah satu jenis wayang yang terbuat dari kulit binatang. Wayang jenis inipun telah lama dikenal di negara Indonesia, terutama karena pertunjukannya. Di samping itu wayang kulit terkenal karena dalam proses pembuatannya

---

<sup>1</sup> Sagio dan Samsugi, *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta; Morfologi, tataan, Sunggingan dan Tehnik Pembuatannya*, Jakarta; CV. Mas Agung, 1991, p. 15

membutuhkan kesabaran, ketekunan, ketelitian serta benar-benar memerlukan suatu keahlian khusus yang tidak setiap orang bisa membuat wayang kulit. Di dalam wayang kulit juga terdapat jenis tatahan yang menggunakan alat-alat sederhana dan mampu menghasilkan sebuah ukiran yang bervariasi, begitu juga dalam pewarnaannya. Bahkan menurut Sri Mulyono, wayang kulit dalam bentuk asli dengan bentuk peralatan yang serba sederhana dipastikan berasal dari Indonesia.<sup>2</sup>

Wayang kulit merupakan sebuah peninggalan nenek moyang yang adiluhung mempunyai nilai sejarah, memiliki beragam bentuk, serta di dalamnya terdapat bentuk-bentuk seni tatahan atau pahatan. Di samping itu dalam pewarnaan juga menarik untuk dipelajari yang akan menjadikan acuan oleh pencipta dalam membuat karya seni tanpa meninggalkan bentuk-bentuk aslinya, tanpa merusak aturan-aturan yang ada dalam wayang kulit.

## **B. Tujuan dan Sasaran**

1. Tujuan
  - a. Mewujudkan ide dari wayang kulit ke dalam karya kulit sebagai media curahan imajinasi.
  - b. Sebagai syarat mendapatkan gelar S1 Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Manfaat.
  - a. Agar karya yang dihasoalkan dapat diterima masyarakat sebagai salah satu kebutuhan estetis.
  - b. Meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap karya seni kulit.

## **C. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan merupakan salah satu cara yang sistematis sebagai pengembangan ide, untuk memperoleh obyek acuan penciptaan karya seni, bahan baku dan finishing karya. Metode yang digunakan adalah :

---

<sup>2</sup> Sri Mulyono, *Asal Usul, Filsafat, dan Masa Depan*, Jakarta; Gunung Agung, 1978, p.10

1. Pendekatan Estetis

Usaha mencari keindahan wayang kulit purwo baik mengenai bentuk, sifat, maupun karakter tiap-tiap tokohnya kemudian divisualisasikan atas dasar pemahaman nilai-nilai estetis.

2. Pendekatan Eksperimen

Melakukan sesuatu kegiatan dengan mencoba-coba untuk mendapatkan berbagai kemungkinan dalam proses perwujudan karya.

3. Pendekatan Empiris

Berdasarkan pengalaman pribadi dari sumber data yang diperoleh diberbagai kesempatan.

#### **D. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan digunakan untuk mewujudkan ide atau gagasan ke dalam bentuk karya seni sampai finishingnya. Adapun metode yang digunakan yaitu:

1. Proses Awal

- a. Pengumpulan data acuan atau gambar yang relevan dengan ide atau gagasan penciptaan karya.
- b. Pengamatan berbagai gambar yang relevansi dengan ide yang diambil.
- c. Langkah selanjutnya adalah menganalisa kemudian diimajinasikan dalam bentuk sketsa, kemudian diseleksi untuk diambil sketsa yang akan diwujudkan dalam bentuk karya seni kulit.

2. Proses Perwujudan

- a. Bahan

Bahan baku yang digunakan dalam karya tugas akhir ini adalah jenis kulit nabati yang berasal dari kulit kerbau, sapi, kambing yang sudah diolah oleh pabrik sehingga sudah menjadi sebuah kulit yang bisa ditatah serta diwarnai. Di samping itu pencipta juga menggunakan kulit perkamen yang berasal dari kulit kerbau serta menggunakan kulit kambing yang masih ada bulunya yang sudah diawetkan sehingga bulu-



bulu pada kulit kambing tidak mudah lepas. Pencipta mencoba untuk membuat kombinasi antara kulit nabati dengan kulit kambing yang diharapkan dapat menghasilkan sebuah karya seni yang berbeda dengan karya kulit yang sudah ada.

b. Alat

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni yang paling pokok atau utama adalah tatah. Di samping tatah, juga diperlukan alat bantu lainnya, di antaranya adalah:

- 1) Gunting, digunakan untuk memotong kulit.
- 2) Panduk, digunakan untuk media dalam menatah.
- 3) Palu.
- 4) Triplek digunakan untuk pelapis kulit.
- 5) Cat movilek, digunakan dalam pewarnaan.
- 6) Kuas, untuk mengecat.
- 7) Lem kulit, digunakan untuk menyatukan antara triplek dengan kulit.

c. Teknik

Teknik dalam pembentukan/pembuatan karya adalah:

- 1) Ditempel  
Kulit nabati ditempelkan dengan triplek dengan menggunakan bantuan lem kulit.
- 2) Tatah timbul  
Cara menatah kulit nabati dengan menggunakan teknik tatah timbul.
- 3) Tatah tembus  
Menatah kulit perkamen dengan menggunakan tatah tembus sehingga menghasilkan bentuk tataan yang berlubang.
- 4) Dicutter  
Karya yang sudah jadi kemudian digaris horisontal dan vertikal dengan menggunakan cutter yang akan memberikan kesan bahwa kulit yang digunakan adalah kulit yang tidak utuh dan akan menjadikan kesan seperti relief

d. Perwujudan

Proses perwujudan setelah memilih bahan baku kemudian diberi desain yang telah dipilih, kemudian ditatah dan diberi pewarnaan.

e. Proses akhir

Proses akhir merupakan proses finishing dapat disemprot dengan cat netral sehingga memberikan kesan bersih, mengkilap dan dirangkai dengan pigura.

